

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Desain merupakan aturan dari bagian – bagian ke dalam sebuah koherensi yang menyeluruh. Pada umumnya desain diartikan merancang, menciptakan bentuk, yang mengandung kaidah, rasa nilai artistik dari wujud termaksud (S. A. Nugroho et al., 2021). Kata desain biasa digunakan pada konteks seperti seni, arsitektur, *fashion*, dan lain sebagainya. Desain sebagai kata kerja dapat berarti mendesain, menunjukkan proses pengembangan rencana untuk produk struktur, atau komponen. Desain sebagai kata benda seperti sebuah desain, digunakan untuk final, (solusi) rencana (misal proposal, menggambar, model, deskripsi) atau hasil dari implementasi suatu rencana (misal menciptakan objek, hasil dari proses) (Syutopo et al., 2023). Desain sendiri membentuk suatu pengertian yaitu suatu proses yang di dalamnya melibatkan pengaturan dan pengorganisasian dari elemen – elemen yang menjadi satu kesatuan membentuk keharmonisan dan koherensi. Desain sendiri tidak memiliki batasan seperti pada aspek visual, namun dapat mencakup nilai – nilai artistik dan kaidah tertentu.

Desain sendiri dibuat untuk menjadi suatu rancangan penciptaan desain itu sendiri. Penciptaan desain yaitu proses perancangan berupa sketsa gambar yang melibatkan prinsip seperti keselarasan, kesebandingan, irama, keseimbangan, dan penekanan sehingga dapat mencapai tujuan dari penciptaan tersebut (Info, 2023). Prinsip desain sendiri sebagai pedoman dalam menciptakan suatu karya yang efektif dan menarik, mencakup elemen – elemen

yang bersatu sehingga membentuk keselarasan yang seimbang. Proses penciptaan desain sendiri memanfaatkan elemen dalam perencanaannya yang terdiri dari titik, garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Elemen titik yaitu menjadi unsur dasar dan terkecil dalam menciptakan unsur – unsur lain sehingga menjadi satu kesatuan dalam bentuk garis, bidang, dan bentuk. Garis pada seni yaitu unsur dari elemen yang terbentuk melalui kumpulan unsur titik – titik yang saling bersatu sehingga menghasilkan bentuk lurus, melengkung, bergelombang, dan lainnya. Garis dapat disatukan atau menjadi satu – kesatuan sehingga membentuk suatu wujud yang disebut bentuk, wujud dari bentuk sangat beragam dan memiliki dimensi contohnya bentuk dua dimensi ( bidang) dan tiga dimensi ( volume ). Benda yang memiliki ruang tentu membutuhkan karakteristik pada permukaan benda tersebut untuk dapat memberikan kesan secara visual dan menjadi suatu sifat yang dapat dirasakan melalui sentuhan baik nyata maupun semu. Sifat permukaan atau tekstur yang nyata contohnya tekstur kasar, licin, halus, mengkilap, berkerut, dan sebagainya. Sifat permukaan atau tekstur semu atau visual dimana untuk menggambarkan permukaan suatu benda tanpa terkait langsung seperti lukisan atau gambar yang mempresentasikan kesan tekstur kain halus atau tekstur batu kasar. Warna merupakan unsur penting selain titik yang menjadi unsur dasar, warna sendiri di dalam seni visual menjadi karakter yang menandai identitas jenis atau genre sebagai pembeda keterangan karakterisasi waktu atau masa (Paksi, 2021).

Penciptaan desain tersebut digunakan untuk menciptakan motif yang beragam dengan gaya sketsa atau *prototype* yang akan diaplikasikan pada sebuah produk. Motif sendiri adalah suatu corak yang di bentuk sedemikian

rupa hingga menghasilkan suatu bentuk yang beraneka ragam (H. Nugroho, 2020). Motif menurut Bastomi (1982), bahwa motif dapat ditinjau beberapa bagian, yaitu: motif adalah ragam hias suatu hasil karya, atau motif ragam hias, misalnya: motif tumbuh – tumbuhan, motif binatang dan motif geometris. Motif adalah gaya yang pada dasarnya mengandung pengertian kekhususan atau ciri khusus suatu karya seni, motif lahir dan ada, karena didasarkan atas kekhususan sifat karakteristik atau penampilan pribadi yang dimiliki pada hasil karya seni tersebut. Misalnya dapat dilihat pada motif – motif ornamen pada ukiran, seperti motif ukiran Bali, motif Jepara, motif Madura dan sebagainya. Pengertian motif juga bisa menunjukkan suatu zaman di masa pembuatnya, misalnya karya seni kerajinan pada masa primitif, zaman Hindu dan Islam kesemuanya itu masing-masing mempunyai motif, sesuai dengan zamannya (Mauqadas, 2021). Pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motif adalah corak yang dirancang untuk menciptakan berbagai bentuk yang beragam pada karya seni, dimana motif dapat dikategorikan dalam ragam hias seperti motif tumbuh – tumbuhan, binatang, dan geometris yang mencerminkan karakteristik.

Penciptaan desain motif tentunya memiliki tahapan perancangan untuk mencapai tujuan akhir pada produk nyata. Perancangan yang dibutuhkan dalam mendesain motif ini terdiri dari pencarian sumber ide, mengeksplorasi bentuk sumber ide, penciptaan desain motif dengan stilasi dalam bentuk sketsa ataupun *prototype*. Sumber ide merupakan elemen krusial pada proses penciptaan desain motif, hal ini dikarenakan ide menjadi suatu fondasi utama yang mendasari setiap aspek dari penciptaan tersebut. Sumber ide dalam

penciptaan desain motif digunakan untuk menentukan orisinalitas dimana dapat membantu menciptakan karya yang unik dan orisinal. Karya yang memiliki ide segar dan inovatif, dapat menghasilkan suatu motif yang berbeda dari motif yang sudah ada, sehingga karya desain motif tersebut dapat menonjolkan ciri khas dan karakteristiknya sendiri dibandingkan dengan karya lainnya. Keunikan juga menjadi perspektif sendiri dalam pemilihan sumber ide penciptaan desain motif yang unik, dimana dapat menarik perhatian dan memberikan identitas tersendiri pada desain motif tersebut. Ide yang kuat dan kreatif dapat menghasilkan desain motif yang menarik secara visual. Desain motif dirancang dengan baik dimana memiliki pemilihan komposisi baik warna dan bentuk yang harmonis, sehingga mampu menarik perhatian dan dapat memberikan kesan atau makna mendalam. Pemilihan sumber ide yang kreatif selain untuk menarik perhatian juga untuk menghindari motif yang cenderung monoton atau kurang menarik. Sumber ide juga sering kali memiliki hubungan dengan budaya, tradisi, atau konteks tertentu. Hal ini menjadi garis bawah dalam mengintegrasikan elemen – elemen tersebut kedalam desain motif, selain memiliki nilai estetis, desain motif tersebut memiliki makna yang mendalam dan relevan dengan kehidupan.

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan desain motif ini terinspirasi dari rempah – rempah. Rempah – rempah adalah bagian tumbuhan yang beraroma atau berasa kuat yang digunakan dalam jumlah kecil di makanan sebagai pengawet atau perisa dalam masakan (Wikipedia, 2024). Jenis rempah – rempah sangat beragam baik dalam bentuk dan kegunaannya, seperti contoh yaitu : lada, cengkeh, kayu manis, vanili, kapulaga, pala, bunga

lawang, dan sebagainya. Rempah dipilih menjadi sumber ide karena memiliki bentuk yang unik dan tentunya memiliki makna filosofi yang berkaitan dengan kehidupan. Jenis rempah yang dipilih menjadi sumber ide penciptaan desain motif ini adalah cengkeh, bunga lawang, dan kayu manis. Pemilihan sumber ide tersebut akan dieksplorasi baik dari segi bentuk yang akan mengalami proses stilasi sehingga menjadi bentuk baru dan pendalaman dalam mengulik sejarah serta makna rempah. Stilasi digunakan untuk menciptakan desain baru, dimana pengertian stilasi adalah cara untuk merubah objek atau bentuk asli dari berbagai sudut pandang dengan menggayakan bentuk atau objek akan tetapi tidak menghilangkan bentuk aslinya (Iswandi & Prasetya, 2024). Proses stilasi digunakan agar menciptakan desain motif yang tidak monoton namun tetap kreatif, setelah proses tersebut selanjutnya yaitu pembuatan sketsa atau *prototype* desain motif rempah. Penciptaan desain motif rempah ini digunakan sebagai pembuatan motif batik lukis.

Batik Lukis adalah batik yang dihasilkan dari teknik melukis di atas kain menggunakan kuas atau canting tanpa menggunakan suatu pakem tertentu (Indriana & Nisa, 2024). Batik lukis ini adalah salah satu jenis batik yang dibuat menggunakan cara melukis langsung pada kain menggunakan teknik pewarnaan alami atau sintesis, batik ini juga menjadi suatu karya yang kontemporer karena tidak terikat oleh suatu pakem seperti tidak harus menggunakan malam atau canting dalam pembuatannya. Batik lukis ini juga bisa disebut dengan jenis batik modern, lebih menonjolkan unsur seni lukis diatas kain dengan sapuan kuas. Teknik ini memberikan kebebasan lebih dalam berekspresi dengan motif, warna, dan desain yang lebih bebas dan artistik.

Batik lukis memiliki ciri – ciri yang menjadi kekhasan tersendiri, seperti : motif yang beragam dimana lebih cenderung menggunakan pemilihan motif yang lebih bebas, bermacam – macam, dan dapat menampilkan berbagai tema, seperti alam, kehidupan sehari – hari, atau gambar abstrak. Teknik pewarnaan dalam batik lukis dilakukan dengan cara melukis langsung dengan tangan menggunakan alat seperti kuas. Proses pembuatan pada batik lukis dimulai dengan menyiapkan kain yang kemudian dilukis dengan menorehkan kuas diatas kain. Penyelesaian batik lukis pada kain yaitu proses pengeringan dan pemanasan agar warna cat pada kain menjadi lebih tahan lama.

Jenis batik lukis ini dipilih pada penciptaan desain motif rempah karena memiliki efisiensi dalam proses pembuatannya dan lebih bebas dalam mengeksplorasi sumber ide tanpa harus terikat oleh pakem dalam seni membatik seperti yaitu menggunakan malam atau canting pada proses pembuatannya. Proses batik lukis ini memerlukan bahan seperti kuas, namun dalam penciptaan desain ini melakukan suatu inovasi yaitu menggunakan teknik cetak tinggi yang memanfaatkan *eva foam* sebagai media cetaknya. Cetak tinggi memiliki pengertian berupa teknik cetak yang beracuan pada permukaan timbul atau meninggi, dimana permukaan timbul tersebut berfungsi sebagai penghantar tinta (Martha et al., 2021). Teknik cetak tinggi merupakan salah satu teknik pembuatan klise dengan menambah maupun mengurangi permukaan klise dengan pahat atau pisau sehingga menghasilkan permukaan klise yang tinggi rendah menyerupai *relief* sehingga disebut dengan *relief print* (Lestari & Supatmo, 2022). Secara keseluruhan pengertian dari teknik cetak tinggi adalah metode pencetakan yang menggunakan permukaan timbul atau

meninggi sebagai penghantar tinta atau cat, dimana permukaan media cetak yang lebih tinggi akan mencetak desain ke media. Proses pembuatan media cetakan dalam teknik melibatkan penambahan atau pengurangan permukaan cetakan dengan menggunakan alat seperti pahat atau pisau, sehingga menghasilkan permukaan yang timbul.

Teknik cetak tinggi menggunakan alat cetak yang biasanya berupa blok kayu, plat logam, atau material lainnya yang memiliki permukaan dimana dapat dibentuk dengan pola tertentu, kemudian akan diukir atau dipahat menggunakan alat pahat atau pisau. Material yang akan digunakan pada teknik cetak tinggi penciptaan desain motif rempah ini memanfaatkan bahan *eva foam* yang kemudian akan diukir mengikuti pola desain menggunakan solder. *Ethylene vinyl acetate* atau yang dikenal dengan nama *eva foam* adalah struktur busa sel tertutup (Sfidnifits, 2021) . Pemanfaatan bahan *eva foam* ini menjadi inovasi pengganti kuas untuk teknik membatik batik lukis, hal lain dari penggunaan ini yaitu efisiensi dalam pembuatan dimana dapat menghemat waktu pengerjaan. Bahan *eva foam* dipilih karena memiliki karakteristik yaitu bahan yang kaku atau *floppy*, yang dapat memberikan keindahan dalam pembuatan cetakan dengan persamaan bahan yang biasa dikenakan. Bahan yang tidak licin sangat mudah ketika proses pemahatan pola desain motif. Ketahanan *eva foam* dalam menyerap apa yang ada di sekitarnya karena merupakan jenis busa, sehingga untuk penyerapan cat atau tinta dalam teknik cetak tinggi sangat baik untuk menghasilkan warna yang pekat. Ketahanan lainnya yaitu dengan bahan kimia yang tinggi, bahan *eva foam* sangat tahan terhadap asam cair, alkali cair, minyak, hidrokarbon alifatik dan alkohol.

Tekstur dari *eva foam* sendiri halus dan ringan, hal ini yang menjadikan kemudahan dalam pembuatan dan proses pencetakan.

Media cetak yang menggunakan *eva foam* tersebut sangatlah mudah untuk dibuat dan diaplikasikan, tanpa memerlukan teknik atau keahlian khusus dalam proses pembentukan pola desain seperti penggunaan alat pahat untuk menghasilkan motif yang diukir, namun hanya memerlukan alat solder yang mengikuti pola desain motif yang telah digambar pada permukaan *eva foam*. Teknik cetak tinggi *eva foam* ini menjadi pilihan yang baik dalam penciptaan desain motif rempah pada batik lukis, dikarenakan memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi bentuk dan juga teknik tanpa harus terikat dalam suatu pakem atau aturan khususnya dalam seni membatik. Penciptaan ini sangat memiliki manfaat yang banyak untuk dapat menjadi suatu inovasi dalam seni membatik maupun dalam dunia *fashion*, selain bebas untuk berkreasi pemanfaatan dari bahan yang mudah didapat dan teknik pembuatan yang relatif mudah menjadikan bukti bahwa dalam berkarya bisa dengan bahan yang murah namun memiliki nilai estetis.

Pemanfaatan teknik cetak tinggi *eva foam* dalam desain motif batik rempah diterapkan di dalam suatu produk *fashion* yaitu busana *ready to wear*. *Ready to wear* adalah busana yang bisa langsung dipakai dengan mudah tanpa harus melakukan pengukuran badan dan memesan desainnya terlebih dulu (Krisnayadi & Prihatin, 2021). Busana *ready to wear* dengan menerapkan desain motif batik lukis ini sebagai bentuk inovasi pada dunia *fashion* dimana memanfaatkan desain motif batik lukis yang dibuat sendiri tanpa menggunakan canting atau malam seperti pada pembuatan batik biasanya. Pemilihan busana

*ready to wear* untuk menunjang desain motif batik ini karena agar menonjolkan kesederhanaan namun tetap memiliki gaya minimalis, modern, dan futuristik sesuai dengan perkembangan tren terkini.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan dalam beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik penciptaan desain motif dan makna filosofi penciptaan desain motif dari teknik pembuatan cetak tinggi dengan sumber ide rempah - rempah?
2. Bagaimana penerapan desain motif batik lukis untuk busana *ready to wear*?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang dan beberapa rumusan masalah diatas , maka beberapa tujuan yang akan hendak dicapai dalam penciptaan ini sebagai berikut :

1. Mengetahui proses penciptaan desain motif batik lukis sumber ide rempah dengan teknik cetak tinggi *eva foam* beserta makna filosofi dari motif rempah.
2. Menerapkan penciptaan desain motif batik lukis pada busana *ready to wear*.

## **D. Manfaat Penciptaan**

Hasil dari penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut :

1. **Manfaat Praktis :**

- a. Memberikan ide inovasi kepada pengrajin batik bahwasanya dalam penciptaan motif batik dapat menggunakan teknik cetak tinggi yang memanfaatkan *eva foam* sebagai media pencetakan.
- b. Memberikan inspirasi bagi para pelaku industri di bidang *fashion* agar dapat mengintegrasikan motif batik dengan produk inovasi *fashion* sehingga dapat menghasilkan produk *fashion* yang dinamis, kreatif, dan modern mengikuti arus perkembangan zaman serta tren.
- c. Penciptaan motif batik yang terinspirasi rempah – rempah memiliki filosofi yang terkandung, sehingga dapat memberikan pengetahuan dalam apresiasi terhadap batik sebagai warisan budaya yang memiliki makna mendalam.

2. **Manfaat Teoretis :**

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai penciptaan motif batik dengan konteks teknik pembuatan cetak tinggi *eva foam* dan pemanfaatan sumber ide dari rempah – rempah sebagai motif batik. Sehingga, dapat memperkaya kajian mengenai hubungan antara seni, budaya, dan desain dalam konteks batik.
- b. Membuka wawasan baru mengenai bagaimana elemen – elemen tradisional seperti batik mampu diadaptasi dan di inovasikan dalam sebuah busana *ready to wear*.
- c. Mengembangkan teori mengenai filosofi dalam motif batik yang terinspirasi dari rempah – rempah dengan fokus pada nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.